

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 5 PEKANBARU

Nurry Marfu'ah¹, Risnawati², Miftahir Rizqa³

^{1,2,3}UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Email: nurrymarfuah932@gmail.com¹, risnawati@uin-suska.ac.id², miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id³

Abstrak: Kurangnya keberagaman bahan ajar yang dimanfaatkan oleh pendidik sehingga menyebabkan siswa tidak mampu memecahkan masalah menjadi pendorong penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang sah berdasarkan Model *Discovery Learning*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D, yang memiliki empat tahap: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, peneliti hanya melakukan penelitian pada tahap pengembangan (*develop*). Lembar validitas instrumen dan LKPD digunakan dalam penelitian ini. Analisis deskriptif digunakan dalam analisis data. Sebuah LKPD berbasis *Discovery Learning* tercipta dari hasil kajian yang dilakukan. Skor rata-rata diperoleh sebesar 90% dari hasil validasi validator yang tergolong sangat valid ditinjau dari kriteria didaktik, persyaratan konstruksi, persyaratan teknologi, dan model *Discovery Learning*.

Kata Kunci: Pengembangan LKPD, Discovery Learning, PAI.

Abstract: *The lack of diversity of teaching materials used by educators causes students to be unable to solve problems, which is the driving force for this research. The purpose of this research is to produce a valid Student Worksheet (LKPD) based on the Discovery Learning Model. This study uses a 4-D development model, which has four stages: define, design, develop, and disseminate. However, the researcher only conducted research at the develop stage. The validity sheet of the instrument and LKPD were used in this study. Descriptive analysis is used in data analysis. A Discovery Learning-based LKPD was created from the results of the study conducted. The average score was obtained by 90% of the validator validation results which were classified as very valid from the didactic criteria, construction requirements, technology requirements, and Discovery Learning models.*

Keywords: *LKPD Development, Discovery Learning, PAI.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka memberi guru kebebasan untuk menggunakan berbagai alat pembelajaran secara mandiri. Ini memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan minat siswa (Barlian *et al.*, 2022). Bahan terbuka merupakan salah satu komponen perangkat terbuka. Materi terbuka adalah segala jenis materi yang disiapkan secara metadis untuk memungkinkan siswa belajar sendiri dan dibuat sejalan dengan kurikulum yang relevan (Magdalena *et al.*, 2020). Menurut Kane, sumber daya pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas yang mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Kane *et al.*, 2017). Ketersediaan bahan ajar diduga memainkan

peran penting dalam mempengaruhi seberapa baik siswa belajar dan merupakan komponen mendasar dalam membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Purwanto & Risdianto, 2022). Bahan ajar disiapkan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sehingga memerlukan analisis konten dalam sinkronisasi yang digunakan (Magdalena *et al.*, 2020).

Sumber belajar yang disediakan PAI diyakini akan mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan metodis. dimana fokus utama kajiannya adalah pada fenomena pendidikan agama Islam dan betapa pentingnya hal tersebut bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengembangan kehidupan ramah lingkungan. Agar siswa dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitarnya melalui eksperimen, serta memahami berbagai topik yang mungkin dapat menumbuhkan pemikiran dan analisis, PAI sangat menekankan pemberian wawasan langsung kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami hampir semua masalah yang berkaitan dengan alam. Pembelajaran PAI tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep saja. Malina mengatakan, materi terbuka sangat diperlukan dalam pembelajaran PAI. Materi terbuka disarankan dan sering dibuat dalam penelitian karena siswa sering menjumpai materi abstrak selama proses pembelajaran PAI (Malina *et al.*, 2021).

Pembuatan produk interaktif berupa LKPD merupakan salah satu cara untuk meningkatkan daya tarik materi pendidikan bagi siswa karena isinya terdapat animasi dan gambar. Selain itu, karena banyaknya fitur LKPD dan kemajuan teknologi terkini, siswa akan lebih mudah memahaminya dan lebih tertarik untuk memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan LKPD diperlukan untuk pembelajaran. Sistem Pengembangan Pembelajaran dan Kinerja (LKPD) menawarkan sumber daya pengajaran yang menarik dan metodis, seperti rencana pembelajaran, standar penilaian, dan tingkat kesulitan yang sesuai, untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka (Wulandari *et al.*, 2021).

Menghadiri kelas PAI biasanya menjadi beban bagi sebagian besar siswa, yang juga menganggap topik tersebut menakutkan dan sering kali merasa bosan atau lelah. Menurut penelitian Winarti, penggunaan model pembelajaran mutakhir seperti *Discovery Learning* diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan saat ini (Winarti *et al.*, 2021). Dengan bantuan model ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya, berperan aktif dalam pendidikan, meneliti informasi sendiri, dan mengekspresikan kreativitasnya. Menurut paradigma ini, instruktur membantu siswa dalam jalur penemuan diri mereka dengan bertindak sebagai fasilitator (Muhammad Fikri Sunarto & Amalia, 2022). Siswa didorong untuk secara

aktif membangun kembali pengetahuannya melalui penelitian ketika metodologi pembelajaran penemuan digunakan. Ingatan mereka akan dipengaruhi secara signifikan dan permanen oleh informasi yang mereka pelajari selama proses ini. Untuk mengungkap keterkaitan antar variabel atau menguji hipotesis yang dihasilkan, model pembelajaran Discovery Learning biasanya menuntut kemampuan bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta. (Shinta *et al.*, 2020). Siswa secara aktif menciptakan kembali pengetahuannya melalui kegiatan eksplorasi ketika metodologi Discovery Learning diterapkan. Signifikansi jangka panjang akan dikaitkan dengan hasilnya (Winarti *et al.*, 2021).

Sebagaimana disebutkan dalam penelitian Iskandar, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan kurikulum mandiri, salah satunya adalah kurangnya bahan ajar yang dapat membantu penerapan kemandirian berupa isi materi sebagai sumber belajar (Iskandar *et al.*, 2023). Selain itu, buku pelajaran sekolah alternatif kelas VII SMPN 5 Pekanbaru masih sangat sedikit muatan pembelajarannya yang menganjurkan penerapan kemandirian (Muzaki & Mutia, 2023). Hal ini juga terlihat dari platform digital yang disediakan pemerintah untuk membantu pelaksanaan kurikulum otonom. Guru dapat memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar (PMM), sebuah platform digital, untuk mencari sumber pembelajaran seperti video pembelajaran, buku materi, dan perangkat pembelajaran lainnya yang juga dibuat oleh tim organisasi guru. Guru juga dapat memanfaatkan PMM untuk mencari bahan ajar yang memuat bahan pembelajaran (Priantini *et al.*, 2022). Namun pada kenyataannya, sumber belajar PAI untuk kurikulum otonom tahap F yang tersedia secara gratis masih belum banyak (Agung Prastyo & Eristiyani Rahmah Faidi, 2023).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara guru, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran PAI saat ini. Permasalahan tersebut antara lain mayoritas bahan ajar PAI yang digunakan di kelas masih berupa paket buku yang disediakan sekolah, kurangnya bahan ajar LKPD yang akan memudahkan siswa mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja, dan masih terbatasnya ketersediaan bahan ajar PAI di kelas. relatif rendahnya penggunaan materi terbuka dengan memanfaatkan model pembelajaran. Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pekanbaru, siswa masih kesulitan dalam memahami materi PAI di kelas; memerlukan bahan ajar yang lebih menarik dan disesuaikan ketika mempelajari PAI, seperti LKPD, serta bahan ajar alternatif yang dapat digunakan ketika mempelajari PAI. Oleh karena itu, untuk

memaksimalkan pemanfaatan teknologi seperti LKPD, bahan ajar PAI berbasis *Discovery Learning* harus diproduksi sedemikian rupa sehingga dapat menambah pengetahuan mata pelajaran PAI. Maksud penjelasan penulis mengenai sejarah kesulitan tersebut adalah untuk membuat LKPD dengan judul penelitian **Pengembangan LKPD PAI Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 5 Pekanbaru..**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Pekanbaru, metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan atau *Research and Development* adalah teknik penelitian yang menciptakan item tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya (Sugiono,2012:407). Model *Four-D* yang dibuat oleh Thiagarajan merupakan model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan pengembangan *Four-D* adalah sebagai berikut: penerapan (*Desseminates*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan pendefinisian (*Define*) (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017).

1. Tahap *define* (tahap pendefenisian), Tahap ini menciptakan dan menentukan lingkungan untuk belajar. Empat langkah utama terdiri dari tahap penentuan: tujuan pembelajaran, analisis siswa, analisis *front-end*, dan analisis literatur.
2. Tahap *design* (tahap perencanaan), Tahap *design* bermaksud untuk membuat prototipe perangkat pembelajaran.
3. Tahap *develop* (tahap pengembangan), Tujuan tahap ini adalah untuk menciptakan sumber belajar terkini berdasarkan umpan balik dari para spesialis. Tahapan ini terdapat tiga langkah yaitu simulasi, uji coba terbatas pada siswa sebenarnya, dan validasi ahli terhadap gadget.
4. Tahap *desseminate* (tahap pendiseminasian), Tahap ini melibatkan pemanfaatan perangkat yang telah mengalami pengembangan ekstensif.

Dua lembar validasi digunakan dalam penelitian ini. Yang pertama memvalidasi instrumen yang dirancang, dan yang kedua memvalidasi LKPD pembelajaran PAI dan Karakter berbasis Model *Discovery Learning*. Tujuan kedua lembar validasi adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang dirancang asli dan apakah *Discovery Learning* dan LKPD pembelajaran PAI berhasil. Tujuan, justifikasi, isi LKPD, ciri-ciri LKPD, kesesuaian dan bahasa, bentuk fisik, dan ciri-ciri lainnya semuanya dimuat dalam lembar pengesahan LKPD. Masing-masing komponen tersebut selanjutnya akan dipecah menjadi beberapa pertanyaan.

Diberikan penjelasan cara melengkapi lembar validasi skala Likert 1 sampai 4. Setiap pertanyaan menawarkan empat kemungkinan jawaban. Tiga orang validator melengkapi lembar validasi LKPD.

Lembar validasi adalah metode analisis data yang digunakan untuk menampilkan temuan penelitian. Tabel hasil validasi validator untuk masing-masing aspek yang dievaluasi ditampilkan. Selanjutnya digunakan rumus berdasarkan teknik Riduwan untuk mencari % setiap lembar validasi:

$$p = \frac{\text{jumlah skor peritem} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor ideal item}}$$

Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut :

Tabel 3.2 Kategori Validitas LKPD

Range persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(Riduwan, 2007:89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap *Define* (Tahap Pendefenisian)

Pada tahap pendefenisian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman umum tentang PAI dan budi Pekerti SMPN 5 Pekanbaru. Pada tahap ini, beberapa tindakan telah dilakukan, salah satunya adalah melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru PAI dan Pendidikan Karakter kelas VIII SMPN 5 Pekanbaru. Prosedur lainnya meliputi analisis kurikulum dan silabus, analisis buku teks, analisis siswa, dan lembar kerja analisis literatur. siswa (LKPD) dan pemeriksaan tujuan pembelajaran.

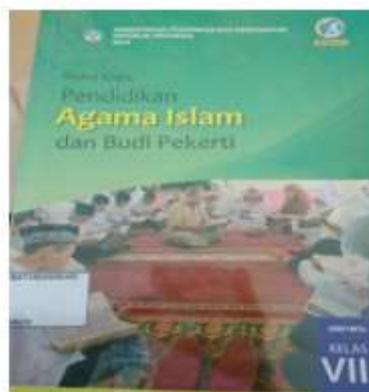
a. Analisis Kebutuhan (Analisis Muka Belakang)

- 1) Wawancara dan Observasi dengan Guru Mata Pelajaran Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti

Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 5 Pekanbaru yaitu Bapak Khairuddin, M.Pd Beliau mengungkapkan, bahwa masih sering menggunakan teknik ceramah atau model tradisional dalam proses pembelajarannya. Dapat dikatakan bahwa cara mengajar siswa di sini masih lebih mengutamakan mendengarkan guru dan sekadar menghafal informasi yang diajarkan. Akibatnya, ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, siswa tidak memiliki kemampuan yang diperlukan untuk menyelesaikannya atau menemukan solusi. diberikan oleh instruktur. Selain itu, buku teks merupakan satu-satunya bahan terbuka yang digunakan oleh guru. Buku paket hanya digunakan pada jam sekolah. Setelah belajar, mereka dikumpulkan kembali karena masih ada kelas lain yang harus mereka liput. Siswa tidak akan dapat belajar mandiri dengan buku paket setelah mereka pulang sekolah. Siswa yang diajar menggunakan metode tradisional dan secara eksklusif melalui buku teks menjadi pembelajar pasif yang kesulitan memahami isinya. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa semangat siswa dalam belajar sudah berkurang hingga mereka terlalu malas memikirkan jawaban atau penyelesaian ketika ada pertanyaan yang diajukan.

2) Menganalisis Buku Teks

Buku PAI dan Budi Pekerti untuk kelas VIII SMP, edisi revisi tahun 2013, digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Soal objektif dan esai yang ada di buku ajar sangat sedikit, sehingga tidak banyak kegiatan uji kompetensi siswa atau soal latihan. Secara keseluruhan, materi yang ditawarkan dalam buku ini sesuai dengan silabus yang dibuat di sekolah. Karena mereka tidak diajari cara memecahkan masalah atau berpikir kreatif, anak-anak merasa kesulitan untuk menanggapi pertanyaan dari profesor



Gambar 4.1 Buku paket yang digunakan di sekolah

3) Menganalisis Kurikulum dan Silabus

Kurikulum 2013 masih digunakan di SMPN 5 Pekanbaru di kelas VIII. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 3.5 Menganalisis Risiko konsumsi minuman keras, perjudian, dan konflik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD) berdasarkan Model *Discovery Learning* yang dapat diterima KD, indikator, dan tujuan pembelajarannya. Berdasarkan analisis silabus penulis, materi tentang risiko yang terkait dengan, perjudian dapat dimasukkan ke dalam LKPD yang berbasis *Discovery Learning*.

b. Analisis Peserta Didik

Definisi pembangunan dan pertumbuhan pada dasarnya berbeda. Pertumbuhan adalah frasa yang digunakan untuk menggambarkan perubahan kuantitatif dalam fitur biologis atau fisik. Ungkapan “perkembangan” mengacu pada penyesuaian kualitatif dalam kaitannya dengan unsur spiritual atau psikologis.

Karakteristik Individu yang Memasuki Usia Sekolah:

- 1) Usia 4-6 tahun (sekolah taman kanak-kanak);
- 2) Usia 6/7 hingga 12/13 tahun (sekolah dasar); dan
- 3) Usia 12/13-15/16 tahun (sekolah menengah).

Karakteristik anak usia SMP antara lain:

- 1) Cara berfikir kausatif. Hubungan sebab-akibat tercakup dalam hal ini. Remaja telah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, oleh karena itu jika lingkungannya, orang tua, atau gurunya terus berpikir seperti balita, maka mereka akan melawan. Mereka tidak akan tahan jika para penatua melarang mereka melakukan sesuatu kecuali mereka diberi alasan yang masuk akal.
- 2) Perkembangan kognitif remaja, Ini adalah tingkat terakhir dan paling maju dari periode operasi formal (tahap pertumbuhan operasi formal), menurut pakar perkembangan kognitif Jean Piaget. Remaja idealnya sudah memiliki mentalitasnya sendiri saat mencoba menyelesaikan tugas-tugas yang sulit dan abstrak. Kapasitas kognitif remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dapat dengan cepat melihat berbagai potensi hasil dan solusi alternatif terhadap tantangan. Kemampuan mereka untuk berpikir

secara abstrak dan logistik berkembang, memungkinkan mereka berpikir secara multidimensi, seperti yang dilakukan para ilmuwan.

- 3) Remaja tidak akan menerima informasi secara langsung, tetapi akan menafsirkannya dan mengubahnya sesuai dengan pendapat mereka. Mereka juga dapat menggabungkan pengalaman masa lalu dan saat ini untuk membuat kesimpulan, membuat prediksi, dan membuat strategi untuk masa depan. Remaja yang memiliki keterampilan operasional formal lebih siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 4) Emosi yang meluap-meluap. Karena korelasi hormonal yang kuat, emosi remaja masih tidak stabil.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengamati ciri-ciri yang dimiliki siswa, seperti kemajuan akademis, dorongan, kapasitas pemecahan masalah, dan kapasitas berpikir kreatif. Temuan analisis tersebut dapat menjadi contoh untuk menciptakan sumber pendidikan yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penulis akan lebih mudah menciptakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa jika mereka menyadari dan memahami sifat-sifat tersebut. Dengan demikian akan dihasilkan PAI dan LKPD Pembelajaran Karakter yang layak digunakan oleh siswa kelas VIII SMPN 5 Pekanbaru.

Hasil analisis peserta didik yang ditemukan di SMPN 5 Pekanbaru dapat dicermati dari temuan wawancara yang peneliti lakukan terhadap sejumlah siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, pembelajaran PAI dan Karakter kurang menarik karena selain hafalan dan banyak materinya, pembelajaran tersebut juga membutuhkan tenaga mental yang besar, padahal tidak serumit IPA, pelajaran matematika, atau IPS. Karena sebagian besar pendidik menggunakan Power Point dan papan tulis untuk menyajikan mata pelajaran, materi pembelajaran yang mereka gunakan dianggap kurang terdiversifikasi. Selain itu, siswa tidak lagi bersemangat belajar seperti dulu, sehingga membuat mereka merasa bosan sepanjang kelas. Hal ini juga terlihat di dalam kelas, banyak siswa yang berbohong, berkumpul bersama teman, dan sering keluar ruangan saat guru sedang mengajar. Tidak semua siswa memperhatikan materi yang sedang dibahas.

Dari pemaparan di atas dengan membuat LKPD berdasarkan paradigma *Discovery Learning*, penulis bertujuan untuk memberikan alternatif pendekatan untuk mengatasi permasalahan motivasi siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan berpikir kreatif serta terbatasnya sumber belajar siswa. Pemanfaatan LKPD sebagai sumber pengajaran dapat

menunjang pembelajaran dengan menumbuhkan peningkatan kreativitas yang ditunjukkan oleh peserta melalui aktivitasnya (Yeni & Djamas, 2018:596). Siswa dapat terdorong untuk belajar dengan LKPD ini karena LKPD ini memberikan tugas-tugas yang relevan dengan isi dan bacaan yang terorganisir dan jelas.

LKPD yang penulis kembangkan merupakan program learning by doing yang berbasis pada model *Discovery Learning*. Menarik secara visual karena dilengkapi grafis dan warna yang dapat menginspirasi siswa untuk melanjutkan proses belajar. Dengan membangun LKPD dengan paradigma *Discovery Learning*, peserta didik akan lebih semangat dalam menjalani pendidikannya, mampu berpikir kreatif, dan mampu menyelesaikan permasalahan ketika menemukan permasalahan yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk menggambarkan suatu permasalahan. Selain itu, LKPD yang didasarkan pada model *Discovery Learning* akan memungkinkan siswa mempelajari materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Shoimin model pembelajaran *Discovery Learning* ini mempunyai sejumlah manfaat, seperti mengajarkan siswa bagaimana menemukan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan menilai temuan pengamatan, mendorong pengembangan pemikiran siswa untuk memecahkan masalah. secara tepat, dan meningkatkan relevansi pendidikan dengan situasi dunia nyata, khususnya di tempat kerja. (Shoimin, 2014:57).

Namun, dari hasil wawancara dengan guru fisika, masalah berikut ditemukan:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Masalah Yang Dihadapi Guru

No	Permasalahan Yang Dihadapi
1	Penambahan bahan ajar bagi siswa masih diperlukan agar pembelajaran dapat lebih efektif
2	Bahan Ajar yang digunakan diadopsi dari penerbit, sehingga hanya berisi materi dan soal latihan
3	Bahan Ajar tidak menggunakan model pembelajaran
4	Bahan Ajar tidak dilengkapi dengan masalah penerapan fisika dan langkah-langkah kerja

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran berpusat pada indikator yang telah ditetapkan dan Kompetensi Dasar (KD). Suatu LKPD berbasis *Discovery Learning* Kelas VIII dibuat. Indikatornya memiliki tujuan pembelajaran masing-masing. Ini berdasarkan hasil rumusan KD

untuk silabus dan RPP Bahaya Judi. Berdasarkan hasil penciptaan tujuan pembelajaran, penulis membuat LKPD yang berbasis *Discovery Learning*.

2. Tahap Design (Tahap Perencanaan)

Untuk kelas VIII, LKPD berbasis *Discovery Learning* dirancang dan dibangun berdasarkan komponen model *Discovery Learning*. Tiga bagian utama LKPD berbasis *Discovery Learning* adalah pendahuluan, bagian inti, dan bagian penutup.

Tabel 2 Penulisan LKPD berbasis Model *Discovery Learning*

1. Bagian Pendahuluan	a. Kata pengantar
	b. Daftar isi
	c. Pendahuluan
	d. Deskripsi LKPD berbasis <i>Discovery Learning</i>
	e. Petunjuk Penggunaan LKPD berbasis model <i>Discovery Learning</i>
	f. Peta Konsep
	g. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
2. Bagian Inti	a. Materi Ajar
	b. Lembar kerja berbasis model <i>Discovery Learning</i> yang terdiri dari; 1) Klarifikasi masalah 2) Pengungkapan pendapat 3) Evaluasi dan pemilihan 4) Implementasi
3. Bagian Penutup	a. Evaluasi
	c. Daftar Pustaka

3. Tahap Develop (Tahap Pengembangan)

Pada tahapan ini bertujuan membuat LKPD dengan konten tentang risiko konsumsi minuman beralkohol, perjudian, dan konflik, berdasarkan pendekatan *Discovery Learning* dalam Pendidikan Islam. Beberapa ahli mengerjakan langkah ini hingga tahap validasi produk.

Proses validasi prototipe LKPD yang dibuat terlebih dahulu didiskusikan dengan dosen pembimbing kemudian dilakukan oleh tim ahli yang meliputi pakar pendidikan Budi Pekerti dan pakar PAI. Hasil validasi prototype dan instrumen penelitian yang dibuat dirinci sebagai berikut:

Tabel 3 Saran-saran Validator

No	Nama Validator	Saran
1	Dr. Idris M.Ed	a. Memperbaiki spasi yang terlalu rapat
2	Dr. Andi Murniati, M.Pd	a. Gunakan warna-warna yang baik b. Mencantumkan sumber gambar yang diambil dari sumber lain
3	Dr. Hakmi Wahyudi, MA	a. Gunakan bahasa yang mudah dipahami siswa agar paham dalam proses pembelajaran



Tiga validator melakukan verifikasi LKPD. Dalam mengevaluasi LKPD, ada beberapa faktor yang dipertimbangkan, antara lain aspek didaktik, konstruksi, dan teknis. Selain itu, model *Discovery Learning* yang diintegrasikan ke dalam LKPD selama pengembangan juga dinilai. Validator melakukan dua penilaian sebagai bagian dari proses validasinya: satu untuk lembar validasi dan satu lagi untuk LKPD yang sedang diproduksi. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.5 dan tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Hasil Lembar Uji Validitas untuk Instrumen LKPD berbasis Discovery Learning

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	11	11	11	33	36	91,66%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	3	4	4	11	12	79,16%	Valid
3	Butir pertanyaan angket	6	7	6	29	24	91,66%	Sangat Valid
Jumlah		20	22	21	63	72	87,5%	Sangat Valid

Keterangan :

Ahli media: Dr. Idris, M.Ed

Ahli materi : Dr. Andi Murniati, M.Pd

Ahli bahasa : Dr. Hakmi Wahyudi

Dengan kategori sangat valid, hasil validasi keseluruhan sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa Penulis membuat lembar uji validitas LKPD yang luar biasa, yang dapat digunakan sebagai angket untuk menilai validitas LKPD yang berbasis *Discovery Learning*.

Tabel 4. 2 Skor akhir Penilaian Indikator Kelayakan Modul Menurut Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata (%)		Rata-Rata
		Validator 1	Validator 2	
1.	Kelayakan Isi	92%	85,8%	89%
2.	Kelayakan Penyajian	93%	90%	91,5%
3.	Penilaian <i>Discovery Learning</i>	94%	85,7%	90%
Rata-rata				90%
Tafsiran Persentase				Tinggi
Kriteria Validasi Analisis Persentase				Sangat Valid

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh, yaitu 90%, dapat dilihat di Tabel 4.5 di atas, yang merupakan hasil validasi materi. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam LKPD berbasis pembelajaran penemuan pada materi bahaya judi "Sangat Valid".

Pembahasan

Hasil materi terbuka dari proyek ini adalah Lembar Kerja Siswa (LKPD), yang dibangun berdasarkan Model *Discovery Learning*. Tujuan LKPD ini adalah untuk mendukung siswa

dalam proses pembelajaran. Selain itu, LKPD ini memberikan informasi bermanfaat kepada Guru Pendidikan Islam dan Karakter kelas VIII tentang risiko yang terkait dengan perjudian, konsumsi alkohol, dan konflik. Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi untuk mempelajari serta memahami informasi dengan lebih mudah bila digunakan LKPD yang berbasis pada paradigma *Discovery Learning*. Ini sama dengan pendapat Yeni & Djamas (2018) Proses pembelajaran dapat dikondisikan sedemikian rupa sehingga membantu siswa menguasai mata pelajaran yang dipelajarinya dengan mengintegrasikan model *Discovery Learning* dengan LKPD (Yeni & Djamas, 2018:596).

Ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan dan Yerimadesi (2022) di mana nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai masing-masing 0,82 dan 0,72. Nilai thitung lebih besar daripada ttabel, yaitu 2,19 lebih besar daripada 1,99, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t. Oleh karena itu, modul termokimia berbasis *discovery learning* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan skor ketuntasan belajar menunjukkan hasil yang signifikan, yaitu peningkatan skor jawaban siswa. Hasil perhitungan gain skor ternormalisasi, juga dikenal sebagai n-gain score, menunjukkan bahwa skor tes n-gain dari hasil belajar aspek pengetahuan siswa tergolong sedang, dengan skor berkisar antara 0,30 dan 0,69. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat secara signifikan ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery* ketika mempelajari materi pokok suhu dan kalor. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Citradevi (2023) tentang pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan literasi sains peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul fisika yang menggunakan model *discovery learning* dikembangkan secara efektif meningkatkan literasi sains peserta didik.

Salah satu alternatif bahan ajar yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *discovery learning*. Ini karena, selain menjadi modul yang menarik dan praktis untuk digunakan oleh siswa, sintaks pembelajaran *discovery* membantu siswa memahami pelajaran secara bertahap sampai mereka menemukan konsep sepenuhnya sehingga mereka dapat memahami konsep dengan benar (Gunawan & Yerimadesi, 2022).

Menurut penelitian Rahmi dkk. (2021), 8,3 merupakan hasil perhitungan thitung. Selain itu, $t_{tabel} = 1,691$ dengan tingkat kepercayaan 95% atau nilai t untuk uji distribusi t satu arah dengan $db = 35-1=34$. Hal ini menunjukkan nilai thitung $> t_{tabel}$ ($8,3 > 1,691$). Dengan

demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan yang cukup besar dan modul online yang ditawarkan oleh Sistem Pembelajaran Jarak Jauh efektif dalam meningkatkan standar pengajaran mata kuliah Sistem Pembelajaran Jarak Jauh karena thitung lebih besar dari ttabel. Berbeda dengan tidak menggunakan modul review untuk pemahaman ide, penelitian Lasmiyati & Harta (2014) menemukan bahwa variabel pemahaman konsep memperoleh $t = 2,535$ dengan nilai signifikan sebesar 0,015. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran untuk pembelajaran matematika lebih efektif. Sementara itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan modul dalam pembelajaran matematika lebih efektif dibandingkan tidak digunakan ditinjau dari antusiasme siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut (thitung = 3,112 dengan nilai signifikansi 0,003).

Didukung oleh penelitian Mutmainnah dkk. (2021) menyatakan efektivitas materi e-modul pada sistem pencernaan manusia adalah efektif, dengan hasil pembelajaran menunjukkan efektivitas tersebut. Sebelum memanfaatkan e-modul, nilai rata-rata siswa adalah 42,0370; setelah menggunakan e-modul menjadi 89.6296. Hasil belajar siswa mempunyai nilai sebesar 0,83 dengan kategori tinggi menurut analisis N-Gain menunjukkan bahwa belajar dengan e-modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dianggap efektif karena nilai signifikan dicapai berdasarkan variasi antara temuan pretest dan posttest. Temuan uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan substansial dalam hasil belajar setelah siswa menggunakan e-modul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas VIII di SMPN 5 Pekanbaru menunjukkan bahwa analisis validasi LKPD berbasis *Discovery Learning* memperoleh skor rata-rata 90 %, yang menunjukkan bahwa validator menganggap LKPD berbasis *Discovery Learning* sangat sesuai dengan semua persyaratan didaktik, konstruksi, dan teknis model *Discovery Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Prastyo, & Eristiyani Rahmah Faidi. (2023). Development of Merdeka Curriculum-Based Student Worksheets for Physics Learning Phase F. *Cybergogi Dan Masa Depan Pendidikan Fisika Di Indonesia*, 1–8.

Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 10(1), 2105–2118. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fatimah, A. Z., Fitriani, D., Laksita, E. C., & Ramanda, N. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 1594–1602.

Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2017). Development of Teaching Materials Based Interactive Scientific Approach towards the Concept of Social Arithmetic for Junior High School Student. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.

Malina, I., Yuliani, H., & Syar, N. I. (2021). Analisis Kebutuhan E-modul Fisika sebagai Bahan Ajar Berbasis PBL di MA MUSLIMAT NU. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 70–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sjpif.v3i1.1240>

Muhammad Fikri Sunarto, & Amalia, N. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning Guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21, 94–100.

Muzaki, A. N., & Mutia, T. (2023). BUSPERAK: Menilik Kebaharuan Kurikulum Merdeka Melalui Pengembangan Bahan Ajar. *Jambura Geo Education Journal*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.34312/jgej.v4i1.18288>

Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adnyana, I. K. S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>

Purwanto, A., & Risdianto, E. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Matakuliah Geofisika Berbasis Platform LMS Moodle untuk Menunjang Implementasi Kurikulum MBKM. *Jurnal Kumparan Fisika*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.33369/jkf.5.1.7-14>

Shinta, S., Fatmawati, S., & Nasir, M. (2020). Komparasi Model Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kemampuan Awal. *Kappa Journal*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.29408/kpj>

Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2789>

Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>